SERI SOLUSI MEMBESARKAN ANAK

KECANDUAN GAME ONLINE

- Telaah Hasil Penelitian I -

DEVIE RAHMAWATI - DEDDY MULYANA - BOY RAFLI AMAR

EDITOR: GIRI LUMAKTO - RANGGA WISESA - RIZKI AMELIAH

SERI SOLUSI MEMBESARKAN ANAK

KECANDUAN GAME ONLINE

TELAAH HASIL PENELITIAN I

Program Humas Universitas Indonesia
Jakarta 2021

Seri Solusi Membesarkan Anak

KECANDUAN GAME ONLINE

Telaah Hasil Penelitian I

Editor: Giri Lumakto, Rangga Wisesa, Rizki Ameliah
Penata Isi : Ray, Rienzy Kholifatur Ririyanti
Desain Kover : Bene

ISBN: 978-623-93251-0-7

Diterbitkan oleh:
Program Humas Universitas Indonesia, Jakarta 2021.

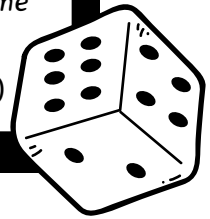
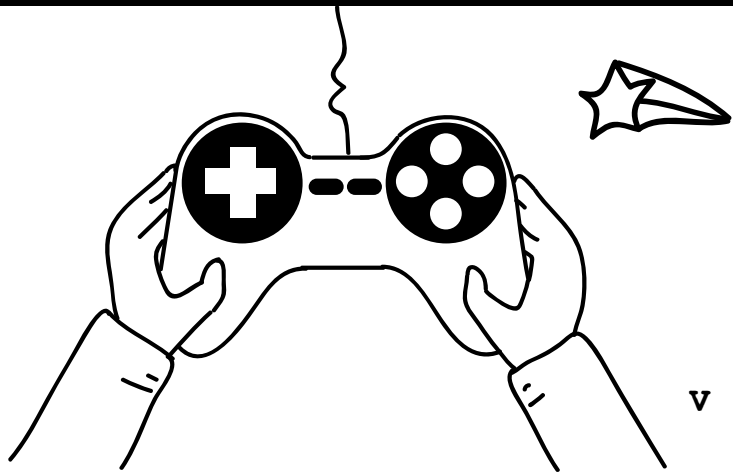
THANKS TO:

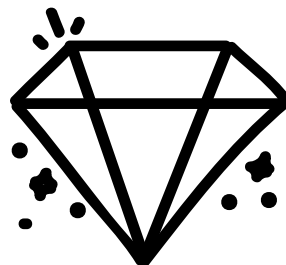
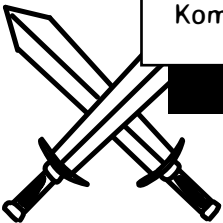
"Buku ini didedikasikan agar Indonesia menjadi bangsa yang sehat di ruang Digital, terutama bagi para orang tua, agar memiliki kompas dalam menemani tumbuh kembang anak, remaja di Semesta Online.

Terima kasih yang tak terhingga untuk para guru dan sahabat, yang hadir memberikan dukungan social dan moral, khususnya bagi

Almarhumah Yuli Tri Suwarni binti Turkisi,

semoga dapat menjadi amalan yang tak putus hingga akhir zaman".

"Buku ini sangat bermanfaat di tengah maraknya *game online*, memberi kajian yang membahas isu seputar *game online,* dan dampaknya terhadap seseorang secara komprehensif. Kontennya edukatif dan disampaikan secara menarik sehingga mudah dipahami. Penting dibaca, terutama bagi para orang tua, agar kita bisa mengenali dan meminimalisasi dampak kecanduan *game online* pada anak-anak yang mungkin tidak pernah disadari sebelumnya." (**Sheila Timothy**, Produser Film)

"Telaah hasil penelitian dikupas dengan mencari kelemahan untuk mendapatkan solusi terbaik sehingga ada pemahaman baru terhadap sebuah perubahan yang terjadi. Dalam hal kecanduan *game online*, buku ini memberikan pemahaman baru dan menjadi penting bagi pelaku serta orang-orang di sekitarnya untuk mendapat panduan dalam mengadapi fenomena *game online* yang akan selalu berkembang di era perubahan ini." (**Darius Sinathrya**, Aktor/Produser/Presenter)

“Sebuah ketekunan mendalam dari para peneliti sekaligus penulis untuk memahami fenomena era perubahan yang begitu dinamis, di mana pergeseran nilai dan kebiasaan tersebut bisa jadi menimbulkan kebingungan dan tidak selalu bisa diterima atau diaplikasikan dalam kehidupan setiap individu maupun kelompok dalam satu pandangan yang seragam.

Waktu saya kecil, *game* konsol adalah permainan belaka yang menjadi momok bagi orang tua. Saat ini, *game* bukan hanya sebuah industri miliaran dolar, tetapi juga sebuah cabang olahraga yang bisa menjadi pilihan profesi yang serius. Namun, ternyata seperti yang dipaparkan buku ini, *game* bukan hanya memiliki aspek bisnis dan karier, tetapi juga aspek psikologis yang sangat serius. Bagi saya, membaca buku ini memberi saya bekal yang sangat berguna untuk menjadi orang tua di era digital seperti sekarang.” (**Ernest Prakasa**, Komedian/Sutradara/Penulis/Aktor)

SERI SOLUSI MEMBESARKAN ANAK

KECANDUAN GAME ONLINE

TELAAH HASIL PENELITIAN I

Devie Rahmawati

Deddy Mulyana

Boy Rafli Amar

Editor:

Giri Lumakto, Rangga Wisesa, Rizki Ameliah

Program Humas Universitas Indonesia

Jakarta 2021

Daftar Isi

Bab

Kata Pengantar

Pada tanggal 18 Juni 2019, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) secara resmi menetapkan kecanduan *game* sebagai penyakit gangguan mental. WHO menambahkan kecanduan *game* ke dalam *International Classification of Disease (ICD)* versi terbaru. ICD adalah sistem yang berisi daftar penyakit, berikut gejala, tanda dan penyebabnya, yang dirilis oleh WHO.

Menurut WHO, kecanduan *game* adalah penyakit mental yang disebabkan oleh kebiasaan bermain *game*. Kecanduan *game* bisa disebut penyakit karena memenuhi tiga faktor, yaitu seseorang tidak bisa mengendalikan kebiasaan bermain *game*, seseorang mulai memprioritaskan *game* di atas kegiatan lain, dan seseorang terus bermain *game* meskipun ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat. Menurut WHO, ketiga hal ini harus terjadi selama satu tahun sebelum diagnosis dibuat.

Memang, keputusan WHO yang menetapkan kecanduan *game* sebagai penyakit mental menimbulkan kontroversi. Sebagian ahli setuju bahwa kecanduan *game* adalah penyakit mental. Sedangkan sebagian ahli yang lain mengatakan bahwa kecanduan *game* bukanlah penyakit.

Di luar kontroversi yang masih terjadi, sebelum WHO mengeluarkan keputusan yang menyebut bahwa kecanduan *game* adalah salah satu penyakit gangguan mental, masalah kecanduan *game*, khususnya *game online*, telah menarik perhatian beberapa peneliti, termasuk tim penulis. Apalagi, salah satu anggota penulis memiliki saudara yang kecanduan *game online*, yang membuatnya seperti kehilangan pegangan untuk masa depannya.

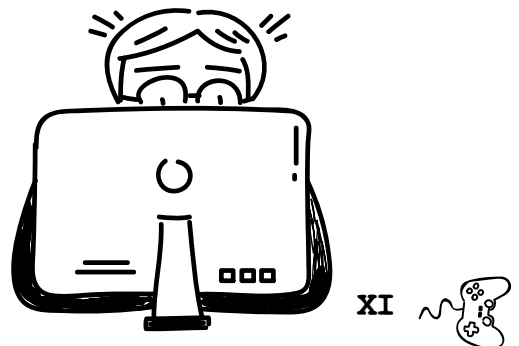
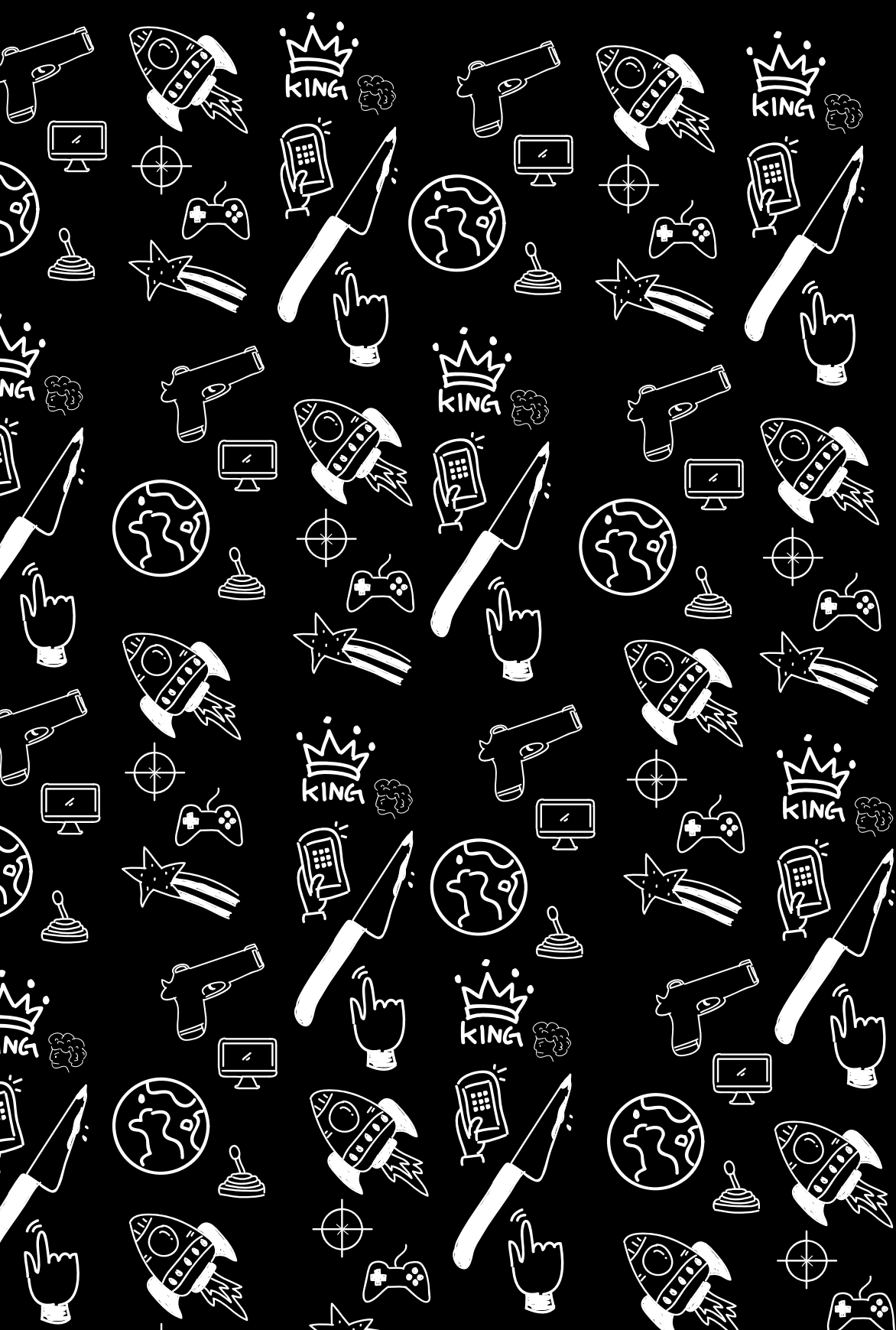
Oleh karena itulah, tim penulis melakukan berbagai kajian mengenai kecanduan *game online* ini. Kajian dilakukan, selain dengan melakukan wawancara dan mengamati perilaku para pemain *game online*, juga dengan membaca berbagai literatur yang berhubungan dengan kecanduan *game*. Hasil kajian tersebut dituliskan menjadi buku ini.

Tim penulis berharap agar para pembaca memiliki gambaran mengenai perilaku anggota keluarganya yang mungkin juga menjadi pecandu *game online*. Dengan membaca buku ini, tim penulis berharap agar pembaca dapat menentukan tindakan atau langkah yang sebaiknya diambil untuk mengatasi kecanduan *game online* yang dialami oleh anggota keluarganya.

Selain itu, tim penulis juga berharap agar apa yang ada di dalam buku ini dapat juga memperkaya pengetahuan pembaca, khususnya yang juga berminat untuk melakukan penelitian di bidang *game*. Beberapa teori dan referensi yang digunakan dalam kajian yang dilakukan oleh tim penulis dapat juga dijadikan referensi untuk membedah atau membingkai persoalan seputar kecanduan *game*. Penjelasan lebih lanjut mengenai bagaimana menggunakan teori tersebut akan dipaparkan dalam buku seri-seri berikutnya.

Tim penulis berharap agar buku ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang memiliki perhatian khusus terhadap perilaku bermain *game*.

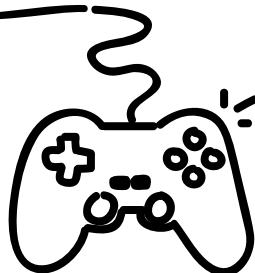
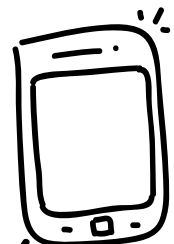
Selamat membaca.

Tim Penulis & Peneliti

Bab 1

Fenomena Kecanduan Game Online

Fenomena Secara Global

Adiksi atau kecanduan game *online* seakan sudah menjadi semacam fenomena belakangan ini. Aplikasi game *online* yang semakin mudah diakses tampaknya membuat semakin banyak orang menggunakannya. Tidak hanya orang dewasa, remaja dan anak-anak juga semakin mudah memainkan berbagai macam game *online*. Koneksi Internet yang semakin cepat dan murah, serta perkembangan teknologi telepon pintar atau *smartphone* yang semakin maju dan semakin terjangkau harganya, tak bisa dipungkiri membuat semakin banyak orang memainkan game *online*. Dengan menggunakan ponsel, bermain game *online* pun menjadi semakin fleksibel.

> **Fleksibilitas**
> **menggunakan Internet melalui *mobile devices* (perangkat bergerak) inilah yang kemudian melahirkan "generasi baru" game *online*, yaitu *mobile gamers*.**

Tidak seperti generasi sebelumnya, generasi ini dapat memainkan game *online* di mana saja dan kapan saja. Selama koneksi Internet memadai, bermain game jalan terus. Alhasil, semakin banyak orang yang kecanduan game *online*. Hal itu menjadi satu kenyataan yang tidak bisa dihindari, apalagi jika melihat jenis game *online* yang semakin bervariasi dan dapat diunduh secara gratis.

Apalagi dalam hal ini, sama seperti permainan lain pada umumnya, game *online* juga memberikan pengalaman yang menghanyutkan *(flow experience).*

Game *online* yang biasanya menghadirkan berbagai level tingkat kesulitan tak ayal menjadi tantangan tersendiri bagi yang memainkannya. Pemainnya akan tertantang untuk terus maju menyelesaikan semua rintangan.

Setiap tingkat kesulitan biasanya dihargai dengan sebuah *rewards*, misalnya *item* baru yang dapat digunakan untuk menghadapi rintangan berikutnya. Setiap level juga akan memberikan tantangan baru, seperti rintangan, medan, musuh, atau alat-alat baru yang membuat pemainnya terus penasaran untuk mencobanya.

Dengan berbagai pengalaman tadi, sudah pasti para pemain akan sulit untuk meninggalkan permainan. Bermain game *online* pun menjadi sebuah kebutuhan hingga aktivitas-aktivitas lain terlupakan.

Berita seputar orang yang terserang berbagai penyakit, termasuk serangan jantung, karena sibuk bermain game *online* pun semakin sering terdengar.

Keadaan seperti ini tentu sangat memprihatinkan. Tak aneh jika belakangan semakin banyak psikolog dan psikiater yang mencoba untuk mencari solusi terkait fenomena yang satu ini. Sebagai langkah awal untuk mendiagnosis apakah seseorang mengalami kecanduan atau adiksi game *online*, mereka menggunakan kriteria Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder-V (DSM-V). Menurut Wood (2008) dalam Jurnal *Mental Health Addiction* tahun 2008, penggunaan istilah *video game addiction* bersandar pada argumentasi ilmiah yang lemah dan lebih banyak didasarkan kepada histeria publik yang hadir di media massa. Beberapa studi yang dilakukan tentang komputer, *video game*, dan kecanduan Internet (Charlton 2002; Charlton and Danforth 2006) misalnya, mendemonstrasikan kriteria keterikatan tingkat tinggi (*high levels of engagement*) pada pemain, yang menyebabkan para pemainnya justru mengalami problem psiko-sosial dibandingkan kondisi dengan kriteria kecanduan.

Adapun kondisi psiko-sosial menurut Sepehr dan Head (2013) dapat diukur melalui:

- **Waktu yang dihabiskan untuk bermain**.
- **Kepuasan hidup**.
- **Rasa kesepian**.
- **Kompetensi sosial**.
- **Agresivitas**.

Menurut catatan Wood (2008), beberapa hal dalam kriteria *high levels of engagement* sebenarnya masuk dalam kategori pemahaman "pinggiran" ketimbang kriteria kecanduan yang didefinisikan sebagai perubahan kognisi yang yang nyata, toleran, dan euforia.

Penulis sempat melakukan penelitian dengan tinggal bersama pecandu game *online*. Berangkat dari pendekatan Griffiths (2010) dalam *International Journal of Mental Health and Addiction,* kecanduan game *online* ditandai dengan seberapa besar pengaruh negatif dari permainan tersebut terhadap kehidupan seseorang secara keseluruhan. Dari pengalaman dan temuan empiris di lapangan, penulis yakin bahwa banyak pemain game *online* yang mengalami kecanduan, ditandai dengan perubahan negatif yang besar sebagai dampak ketergantungan mereka terhadap permainan game *online*.

Seseorang dikatakan mengalami kecanduan jika selama periode 12 bulan menunjukkan setidaknya lima gejala dari seluruh daftar gejala yang menunjukkan kecanduan.

Berikut adalah beberapa gejala seseorang mengalami kecanduan Game *online* menurut Psikolog Retha Arjadi, M.Psi. dalam artikelnya di *Kompas* (Arjadi, 2015).

1. Pikirannya terus fokus pada game *online*

2. Merasa cemas, tidak tenang, dan sedih waktu tidak bermain game *online*

3. Merasa perlu untuk selalu menambah waktu bermain game *online*

4. Gagal mengendalikan keinginan untuk bermain game online

5. Kehilangan minat untuk melakukan hobi atau kegiatan hiburan yang lain

6. Terus bermain game online walaupun sudah menyadari ada masalah dengan kebiasaan tersebut

7. Berbohong mengenai kebiasaan bermain game online, misalnya terkait durasi atau frekuensinya

8. Hubungan dengan orang lain dan pekerjaan atau pendidikannya terbengkalai karena game online

Sebenarnya sebagai sarana hiburan, mayoritas game *online* tidak berbahaya. Malah tidak sedikit juga yang bermanfaat, seperti ajang mendapatkan teman baru atau sebagai sarana belajar bahasa Inggris dengan cara yang lebih asyik. Satu hal yang membuatnya jadi berbahaya adalah perilaku pemainnya yang menjadi kecanduan sehingga berpengaruh pada kesehatan mental dan kehidupan psiko-sosialnya.

Kecanduan game *online* bahkan menyebabkan sebagian orang melakukan tindakan-tindakan di luar akal sehat, seperti yang diperlihatkan dalam beberapa kasus di berbagai kota dan negara.

Berikut adalah beberapa tindakan konyol akibat kecanduan Game *online* yang dimuat di beberapa media.

(*Banjarmasin Post*, 7 Januari 2015)

Pemuda Filipina tidak menghadiri pernikahannya sendiri karena sibuk bermain Game online.

(*Merdeka.com*, 16 Januari 2015)

Seorang pelajar mencuri uang di kotak amal sebuah musala untuk bermain Game *online* di warnet.

(*Koran Sindo*, 5 Februari 2015)

Remaja dari Nantong, Tiongkok, yang memotong tangan kirinya karena ingin mengatasi kecanduannya bermain Game *online.*

(Sriwijaya Post, 20 Maret 2015)

Di Palembang, seorang pemuda nekat mencuri dua ekor burung dan sangkarnya, milik keponakannya sendiri karena butuh uang untuk bermain game *online* di warnet.

(*Tribunnews*, 24 Maret 2015)

Dua orang pelajar di Blitar, Jawa Timur, nekat mencuri uang di kantor kepala sekolah untuk bermain Game *online.*

(*Solopos*, 21 Mei 2015)

Wanita di Shandong, Tiongkok, nekat melahirkan di warnet karena tidak bisa berhenti bermain Game *online.*

Kondisi seperti itu memang tidak lepas dari semakin banyaknya pengguna Internet, termasuk di Indonesia. Menurut Hootsuite.com, (2020) pengguna Internet di Indonesia pada tahun 2020 mencapai jumlah 175 juta orang. Lebih lanjut, jumlah *gamers* online mencapai 14% dari jumlah total pengguna internet. Ditambah lagi, 35% diantara mereka juga menyaksikan stream gamers lain.

Secara garis besar, durasi waktu yang digunakan dalam berselancar di Internet mencapai hamper 8 jam per hari.

Menurut data
yang tercantum dalam situs Statista.com (2020), pemain game online yang aktif diperkirakan adalah lebih dari 1 miliar orang atau 22% dari jumlah pengguna Internet yaitu sekitar dari 4,5 miliar.

Dari total jumlah pengguna internet ini, lebih dari 65% penggunanya berusia 13-35 tahun. Dengan kata lain, lebih banyak pengguna berusia lebih muda. Dan dari total 171 pengguna internet, 96%-nya mengakses via smartphone (We Are Social, 2020).

Berbagai catatan
di atas tentu saja membutuhkan penjelasan. Revolusi teknologi komunikasi rupanya tidak hanya membawa faedah berupa percepatan mobilitas informasi, jasa, maupun kerja yang berimplikasi pada semakin dimudahkannya masyarakat dalam menjalani kehidupan sosial-ekonominya. Namun, dalam hal ini juga membawa dampak pada kemunculan perilaku menyimpang yang bahkan mempunyai risiko merugikan masyarakat secara meluas.

Apa yang dialami oleh para pemain *game* di Indonesia mungkin memang belum separah yang terjadi di Korea Selatan. Dengan kecepatan akses internet yang jauh lebih tinggi, para pecandu *game online* di Negeri Ginseng itu bisa menghabiskan waktu sampai 88 jam seminggu untuk bermain *game*. Dari laporan yang diajukan oleh VICE, jumlah pecandu *video game online* bisa mencapai 50 persen. Neuropsikiatris dari Gangnam Eulji Hospital di Seoul, Lee Jae-Won, menaksir bahwa 90 persen dari kasus kecanduan di Korea Selatan yang dihadapinya adalah kecanduan terhadap *video game online* (Robinson, 2015).

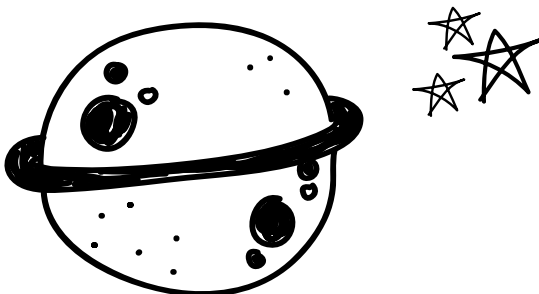
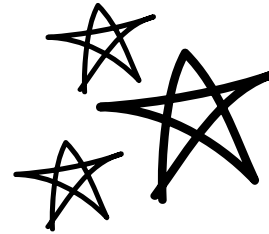
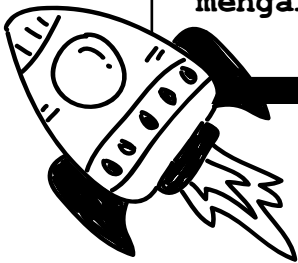
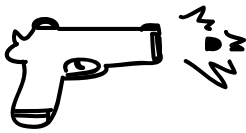
Kenyataan itu mendorong pemerintah Korea Selatan untuk mengeluarkan *shutdown system*, yaitu melarang anak-anak di bawah usia 16 tahun untuk mengakses situs-situs game *online* mulai dari tengah malam sampai pukul enam pagi. Pada tahun 2021 ini, aturan tersebut dicabut, walau pencabutan tersebut tidak bisa sepenuhnya langsung diterapkan di Korea Selatan (kompas.com, 27/08/21). Sebaliknya, di Cina, mulai 1 September 2021, anak di bawah umur hanya bisa bermain game antara jam 8 malam sampai jam 9 malam pada Jumat, akhir pekan dan hari libur, dan maksimal hanya 3 jam selama seminggu (Kompas.Com, 31/08/21)

Teknologi Internet memungkinkan *video game* tak lagi menjadi arena yang terisolasi, melainkan sebuah ruang interaktif yang melibatkan banyak pemain dan berjalan layaknya sebuah dunia tersendiri.

Seiring dengan pertumbuhan teknologi komunikasi yang kini cukup masif di Indonesia, peringatan yang ditunjukkan dari kasus-kasus yang berlangsung di negara maju yang telah terlebih dahulu mengalami pemassalan teknologi komunikasi semestinya dapat menjadi pembelajaran tersendiri. Selain karena gejala-gejalanya sudah mulai tampak, kendati secara statistik mungkin belum menunjukkan angka yang mengesankan seperti di Korea Selatan misalnya, beberapa kasus terkait hal itu juga sudah mulai sering dijumpai dalam keseharian.

Sebuah studi yang pernah dilakukan DFC Intelligence pada tahun 2011 mengindikasikan bahwa pasar permainan game *online* di seluruh dunia akan terus bertumbuh dan mencapai kira-

kira US$29 miliar pada tahun 2016. Lebih dari 700 juta orang akan bermain game *online* di berbagai belahan dunia (Spilgames, 2013). Sebagai perbandingan, data tahun 2014 menyebutkan bahwa pada akhir tahun 2013 saja tercatat sejumlah 215 juta pengguna game *online* bergerak (*mobile*) di China. Pertambahan ini melonjak tajam dari tahun 2012 yang baru mencapai 75.94 juta orang.

Fenomena-fenomena di atas tentunya menumbuhkan kegairahan yang luas di kalangan akademisi untuk menjawab pertanyaan seputar masifnya pengguna game *online* di seluruh dunia. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk melihat kaitan antara kecanduan game *online* dengan beragam perilaku menyimpang, termasuk yang sudah mengarah pada tindakan kriminal, seperti mencuri. Ulasan-ulasan tentang kecanduan game *online* sering kita temukan di media massa, termasuk tips untuk menanggulanginya, terutama pada anak-anak.

Salah seorang penulis buku ini bahkan hidup selama lebih dari 30 tahun dengan saudara yang menjadi pecandu game *online*. Akibatnya, sang saudara tidak dapat menyelesaikan kuliahnya dan tidak memiliki karir yang cemerlang sebagai modal membangun rumah tangga.

Satu hal lain yang tidak kalah pentingnya adalah pemahaman terkait game *online* dan adiksinya dari orang yang mengalaminya sendiri.

Untuk dapat memetakan dampak game online ini, penelitian yang pas adalah penelitian etnografi. Etnografi merupakan modus penelitian empiris yang dilakukan dengan mengamati suatu fenomena dalam latar "alamiahnya". Etnografi sangat mengandalkan pengamatan dari partisipan (*participant observation*) dalam pelaksanaannya. Melalui penelitian etnografi, diharapkan dapat diperoleh pemahaman mengenai kecanduan game *online* dari sudut pandang orang-orang yang mengalaminya sendiri.

Selain itu, etnografi juga memungkinkan penelaahan terhadap kecanduan game online dengan menempatkannya sebagai sebuah fenomena sosial, bukan sekadar persoalan psikologis.

Hal ini tentu saja berbeda dengan beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan. Dari hasil penelusuran literatur, penulis menemukan 40 penelitian terkait kecanduan *game online* dalam rentang waktu tahun 2005 - 2016. Penelitian dalam rentang 11 (sebelas) tahun terakhir ini terbagi atas enam tema besar berikut.

Profil Pecandu *Game Online*

a. Ko dalam *The Journal of Nervous and Mental Disease* tahun 2005 menemukan bahwa laki-laki berpotensi lebih besar untuk bermain video game online. Laki-laki yang berusia lebih tua dengan rasa percaya diri yang rendah dan kurang puas dengan kehidupannya berpeluang lebih besar untuk menjadi pecandu.

b. Grusser dalam Jurnal CyberPsychology Behavior pada tahun 2007 menemukan bahwa sekitar 12% dari 7 ribu studi yang dilakukan pada para pemain *video* game dapat diklasifikasi sebagai pecandu *video game*.

c. Klaus dalam Psychiatry Prax tahun 2008 melakukan studi dan menemukan bahwa terdapat lebih dari 6% remaja yang kecanduan *video game*. Mayoritas pecandu adalah laki-laki yang berasal dari masyarakat dengan prestasi akademik yang rendah dan cenderung menjadikan *video game* sebagai cara untuk mengatasi perasaan atau *mood* yang negatif.

Profil Pecandu
Game Online

d. van Rooij dkk., pada tahun 2010 dalam jurnal artikel *Addiction Research & Theory* menyebutkan bahwa pemain *game online* dengan model *role-playing,* khususnya permainan yang melibatkan banyak pemain (*multiplayer games* atau MMO) berpotensi lebih besar untuk menjadi pecandu *video game* dibandingkan jenis permainan komputer lainnya.

e. Mehroof dan Griffiths dalam *CyberPsychology Behavior Social Network* tahun 2010 menemukan bahwa orang dengan tingkat kecemasan, perilaku agresif, dan *neuroticism* yang tinggi berpeluang lebih besar untuk kecanduan permainan *video game*.

f. Li dan Wang pada tahun 2013 melahirkan penelitian *The Role of Cognitive Distortion in Online game Addiction Among Chinese Adolescents.* Hasil dari kajian ini adalah laki-laki memiliki risiko yang besar untuk menjadi pecandu.

Profil Pecandu
Game Online

g. Keser dan Esgi pada tahun 2012 menghasilkan penelitian berjudul *An Analysis of Self-Perceptions of Elementary School Students in Terms of Computer game Addiction.* Hasil kajian ini adalah 16,8% pelajar mendeskripsikan diri mereka memiliki pengalaman yang sulit terkait dengan kecanduan *game* komputer. Faktor usia dan jenis kelamin menciptakan penilaian yang signifikan pada persepsi pelajar terhadap kecanduan *game* dibandingkan faktor sosial ekonomi dan tingkatan kelas pelajar yang sama sekali tidak berpengaruh.

h. Hussain, dkk. pada tahun 2015 merilis penelitian berjudul *An Exploratory Study of the Association Between Online Gaming Addiction and Enjoyment Motivations for Playing Massively Multiplayer Online Role-Playing games (MMOPRG).* Penelitian ini menemukan bahwa gender secara signifikan dapat menjadi variabel prediksi terhadap resiko pecandu MMOPRG level menengah. Sementara itu, pada level kecanduan berat, variabel yang dapat digunakan untuk memprediksi ialah tingkat kompetitif kelas, agresivitas, dan sikap anti-sosial. Temuan ini dapat membantu proses penilaian dan perawatan bagi pecandu MMORPG.

Identifikasi Penyebab Perilaku Patologis (Pecandu Game *Online*)

a. Kim, dkk. pada tahun 2008 menyusun sebuah penelitian yang berjudul *The Relationship Between Online game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcissistic Personality Traits.* Penelitian yang menggunakan pendekatan positivistik dengan metode survei ini menemukan bahwa perilaku agresif dan narsistik memiliki keterkaitan dengan kecanduan pada *game online*. Temuan Kim menyatakan bahwa orang-orang dengan perilaku agresif, narsis, dan kontrol diri yang rendah berpotensi untuk menjadi pecandu *game online*.

b. Wood dalam *International Journal of Mental Health and Addiction* pada tahun 2008 menemukan bahwa kecanduan bermain *game* lebih cenderung disebabkan oleh pengelolaan waktu yang tidak efektif dan keinginan untuk menghindar dari tanggung jawab lainnya dibandingkan beberapa penyebab yang ada dalam teori kecanduan sebuah permainan *game*.

c. **Hussain dan Griffiths dalam *Journal of Mental Health and Addiction,* tahun 2009** menyebutkan bahwa 41% pemain *game online* mengakui bahwa mereka bermain dengan tujuan untuk melarikan diri dari kehidupan nyata yang mereka hadapi. Sebesar 7% memperlihatkan ketergantungan terhadap permainan *video game*. Para pemain *game* ini memiliki perilaku yang dekat dengan perilaku pecandu, yaitu *mood modification*, toleransi, dan relapse (kekambuhan).
d. **Hsu, Wen, dan Wu pada tahun 2009** menemukan bahwa kecanduan terhadap *game online* tergantung pada keingintahuan pemain *game online* itu sendiri, perasaan saling memiliki, dan kewajiban untuk terus bergabung dengan komunitas *game online,* serta penghargaan dari bermain *game* itu sendiri.
e. **Hussain dan Griffiths dalam jurnal *CyberPsychology & Behavior* pada tahun 2009** kembali menyampaikan bahwa individu yang kecanduan *game online* menggunakan permainan *game online* MMORPGs sebagai cara mengurangi perasaan dan *mood* negatif yang dirasakannya.

f. Oggins dan Sammis pada tahun 2012

menghasilkan penelitian berjudul *Notions of Video game Addiction and Their Relation to Self-Reported Addiction Among Players of World of Warcraft.* Penelitian ini hendak melakukan survei terkait persepsi para pemain *World of Warcraf*t tentang persepsi mereka mengenai kecanduan *game online*. Berdasarkan laporan dari responden, persepsi kecanduan identik dengan lamanya durasi bermain atau bermain sebagai medium untuk lari dari masalah. Meski begitu, para responden menolak persepsi bahwa kecanduan identik dengan ketidakmampuan mengendalikan diri untuk berhenti dari bermain *game*.

g. Peukert dkk., dalam *Psychiatrische Praxix* pada tahun 2010 menemukan bahwa ada sejumlah 1,5 - 3,5 persen remaja di Jerman yang menggunakan Internet memiliki tanda-tanda kecanduan *video game*. *Video game* juga memiliki hubungan dengan peluang depresi, kecemasan, dan buruknya prestasi di sekolah.

h. Vollmer, dkk. pada tahun 2014 menghasilkan kajian berjudul *Computer game Addiction in Adolescents and Its Relationship to Chronotype and Personality.* Temuan kajian ini adalah adanya keterkaitan antara kecanduan *game* dengan jumlah waktu dan urutan waktu. Pelajar muda, berjenis kelamin laki-laki, dan berorientasi ruang di sore hari (*evening oriented*) memiliki peluang menjadi pecandu *game* lebih tinggi daripada pelajar senior, berjenis kelamin perempuan, dan berorientasi pagi hari (*morning-oriented*).

i. Shiue pada tahun 2015 merilis hasil penelitian berjudul *Self and Environmental Exposures to Drinking, Smoking, Gambling or Video game Addiction are Associated with Adult Hypertension, Heart and Cerebrovascular Diseases, Allergy, Self-Rated Health and Happiness: Japanese General Social Survey, 2010.* Temuan penelitian ini adalah para pecandu *game online* memiliki catatan buruk kesehatan dan jantung. Pecandu *game online*, seperti juga pecandu minuman, rokok, dan judi, juga dilaporkan tidak bahagia.

j. Liu dan Chang pada tahun 2016 menurunkan hasil penelitian *Model of Online game Addiction: The role of Computer-Mediated Communication Motives.* Studi ini menyarankan para desainer dan *provider game* untuk menyusun strategi yang dapat membangun pengalaman interaktif dari para pemain. Mengingat temuan keduanya menyebutkan bahwa motif komunikasi antarpribadi (interaksi sosial dan *co-playing*) secara signifikan mempengaruhi pengalaman hanyut dalam permainan yang dapat mempengaruhi proses kecanduan.

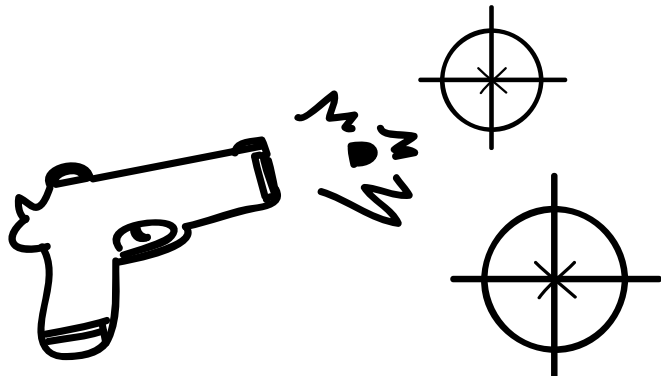
k. Toker dan Baturay pada tahun 2016 merilis hasil penelitian berjudul *Antecedents and Consequences of game Addiction*. Penelitian ini menemukan bahwa variabel status ekonomi, merokok, *game online*, permainan komputer, dan status ibu yang bekerja mempengaruhi peningkatan status kecanduan *game*. Sementara itu, variabel gender dan tingkat pendidikan ibu justru menurunkan level kecanduan terhadap *game online*. Konsekuensinya, kecanduan *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penurunan GPA (*Grade Point Average*) dan rasa percaya diri pecandu. Temuan ini baik untuk dijadikan sebagai rekomendasi bagi para orang tua untuk melakukan deteksi awal terhadap anak-anak mereka terkait potensi mereka menjadi pecandu *game online*.

l. Chen dan Leung pada tahun 2016 menyelesaikan penelitian bertajuk *Are You Addicted to Candy Crush Saga?* Studi eksplanatori ini menghubungkan faktor psikologi dengan kecanduan *game online* di medium perangkat bergerak. Menurut penelitian ini, pemain yang secara konsisten bermain *game* memiliki kecenderungan untuk kecanduan. Variabel untuk memprediksi apakah seseorang kecanduan *game* atau tidak adalah kesendirian dan kontrol diri. Sementara itu, alasan kesenangan untuk membunuh rasa bosan dikaitkan dengan intensitas bermain.

m. Hyun, dkk. pada tahun 2015 mengeluarkan hasil penelitian berjudul *Risk Factors Associated with Online game Addiction.* Menurut kajian ini, faktor psikologis seperti perhatian, *mood*, kecemasan, dan impulsivitas menjadi faktor besar yang mempengaruhi pasien kecanduan *game online* murni. ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) dan depresi menjadi dua faktor kuat yang diasosiasikan dengan kecanduan *game online* di level individu.

n. Zhu, dkk. pada tahun 2015 menghasilkan penelitian berjudul *Early Adolescent Internet game Addiction in Context: How Parents, School, and Peers Impact Youth.* Temuan kajian ini adalah rendahnya kualitas hubungan antara remaja dan orang tua dapat mengarah pada kecanduan terhadap *game* Internet, begitu juga hilangnya koneksi dengan sekolah dan semakin kuatnya afiliasi anak dengan sesama remaja yang memiliki perilaku menyimpang.

o. Loton, dkk. pada tahun 2016 merilis hasil riset mereka yang berjudul *Video game Addiction, Engagement and Symptoms of Stress, Depression and Anxiety: The Mediating Role of Coping.* Studi ini mengidentifikasi bermain *game* sebagai adaptasi yang salah dalam menghadapi persoalan. Penelitian ini membantu untuk menjelaskan validitas perbedaan antara keterikatan (*engagement*) dengan kecanduan (*addiction*) terkait bermain *game*.
p. You, dkk pada tahun 2017 menghasilkan kajian berjudul *Virtually Real: Exploring Avatar Identification in game Addiction Among Massively Multiplayer Online Role-Playing games (MMORPG) Players.* Kajian ini menghasilkan temuan bahwa harga diri dan keterampilan sosial memiliki hubungan yang negatif dengan kecanduan *game*. Sementara itu, depresi memiliki keterkaitan tidak langsung dengan kecanduan *game* melalui identifikasi avatar. Keterampilan sosial memiliki dampak langsung dan tidak langsung dengan kecanduan *game* melalui identifikasi avatar.
q. Kim, dkk pada tahun 2017 menghasilkan penelitian berjudul *A Path Model of School Violence Perpetration: Introducing Online game Addiction As a New Risk Factor.* Kajian ini menemukan bahwa kecanduan pada *game* mempengaruhi tingkat harga diri dan kekerasan pada anak di sekolah.

Strategi Terapi Terhadap Pecandu *Game Online*
a. Han, dkk. pada tahun 2012 menyelesaikan penelitian berjudul ***The Effect of Family Therapy on The Changes in The Severity of Online game Play and Brain Activity in Adolescents with Online game Addiction.*** Penelitian ini menemukan bahwa salah satu model terapi yang mengedepankan kehangatan dan kohesi dalam keluarga sukses memberikan perubahan pada otak para pecandu *game online* yang terbukti melalui serangkaian pemindaian menggunakan alat pemindai otak (MRI).
b. Xu dan Yuan pada tahun 2012 menghasilkan kajian berjudul ***Online game Addiction Among Adolescents: Motivation and Prevention Factors.*** Kajian ini mendapati bahwa beberapa kebutuhan fungsional, seperti kebutuhan berhubungan dan pelarian mendorong seseorang untuk menjadi kecanduan pada *game online*. Temuan ini juga menjabarkan faktor-faktor yang memungkinkan seseorang untuk mengurangi ketergantungan, yakni pendidikan, perhatian, dan aktivitas pengalih.

c. Graham pada tahun 2014 mengeluarkan artikel berjudul ***Narrative Therapy for Treating Video game Addiction.*** Artikel ini mengevaluasi konstruksi dari pecandu *video game* dan menekankan upaya memanfaatkan terapi narasi dalam budaya *video game*. Graham memfokuskan artikelnya ini pada keterampilan yang melekat pada diri pemain *game* yang sukses di kehidupan *offline* dan membantu memberikan perubahan dalam hidup sebagaimana budaya *game*.
d. Jäger, dkk. pada tahun 2012 menghasilkan kajian tentang ***Effects of a Manualized Short-Term Treatment of Internet and Computer game Addiction (STICA): Study Protocol for a Randomized Controlled Trial.*** Kajian ini memberi penekanan pada desain perawatan bagi pecandu permainan *game*.
e. Yu dan Park pada tahun 2016 menghasilkan kajian bertajuk ***Family Therapy for an Adult Child Experiencing Bullying and game Addiction: An Application of Bowenian and MRI Theories.*** Teori Bowenian dan terapi keluarga MRI dipilih sebagai model untuk merawat klien laki-laki Korea yang memiliki ciri kecanduan *game* dan korban *bully*. Setelah melalui terapi keluarga MRI, perubahan tampak dalam pola komunikasi, mekanisme mengatasi stres, dan hubungan pribadi klien dengan keluarga masing-masing.

Desain instrumen diagnosa kecanduan *game*
a. Jap dkk pada tahun 2013 menghasilkan studi bertajuk ***The Development of Indonesian Online game Addiction Questionnaire.*** Kajian ini menyebutkan bahwa kuesioner tentang kecanduan game online yang dirancang layak digunakan sebagai materi riset dan pengobatan klinis terbatas.
b. Lee dan Cheung, pada tahun 2013 menyelesaikan penelitian berjudul ***Massively Multiplayer Online game Addiction (MMOG): Instrument Development and Validation.*** Penelitian ini dimaksudkan untuk menemukan instrumen yang valid dan reliabel dalam menentukan tingkat kecanduan *game online* (MMOG).
c. Gaetan, dkk. pada tahun 2014 menyelesaikan penelitian berjudul ***French Validation of The 7-Item game Addiction Scale for Adolescents.*** Penelitian ini mengkonfirmasi skala pengukuran adiksi *game online* versi Perancis masih reliabel untuk mengidentifikasi dan menguji problem penggunaan *video game*.
d. Lemos, dkk. pada tahun 2016 mengeluarkan ***Cross-Cultural Adaptation and Evaluation of The Psychometric Properties of The Brazilian Version of The Video game Addiction Test.*** Temuan penelitian ini adalah alat ukur VAT Test memiliki pemahaman semantic, konsistensi internal, dan validitas psikometris, dalam konteks masyarakat Brazil dan Portugis, untuk menguji tingkat kecanduan seseorang pada *game online*.

Penelitian Klinis Tentang Pengaruh Biologis pada Para Pecandu *Game Online*

a. Weng, dkk. pada tahun 2013 menyusun sebuah penelitian bertajuk ***Gray Matter and White Matter Abnormalities in Online game Addiction.*** Penelitian ini menemukan keterkaitan kondisi abnormal pada struktur otak pecandu *game online* dan memberikan pemahaman baru terkait mekanisme sel-sel dalam otak dari para pecandu *game online*.

b. Han, dkk pada tahun 2012 melakukan penelitian berjudul ***Differential Regional Gray Matter Volumes in Patients with Online game Addiction and Professional gamers.*** Penelitian ini menemukan adanya perbedaan struktur otak pada pasien pecandu *game online* dengan para pemain *game* profesional.

c. Han, dkk. pada tahun 2014 menyelesaikan penelitian berjudul ***Proton Magnetic Resonance Spectroscopy (MRS) in Online game Addiction.*** Penelitian ini menemukan adanya kesamaan materi kimiawi otak pasien pecandu *game* dengan pasien ADHD dan MDD.

Penelitian Tentang Beragam Jenis Kecanduan, Termasuk *Game Online*

a. Park dan Chen pada tahun 2007 melakukan kajian berjudul ***In Search of Factors to Online game Addiction and Its Implications.*** Riset ini mengeksplorasi penelitian-penelitian terdahulu tentang kecanduan terhadap Internet, seperti *chat rooms*, berselancar di Internet, dan permainan interaktif.

b. Sepehr dan Head pada tahun 2013 dalam tulisan berjudul ***Online Video game Addiction: A Review and Information Systems Research Agenda,*** melakukan penelusuran dengan serangkaian riset tentang kecanduan *game online* untuk menemukan kesenjangan riset yang ada.

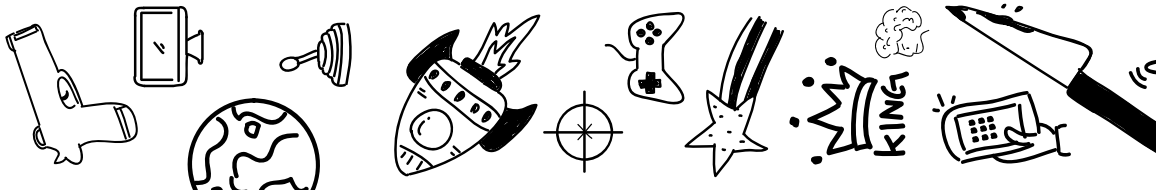
Masalah Kecanduan *Game Online* di Indonesia

Sebagai sebuah fenomena, kecanduan *game online* dapat diteliti dari berbagai sudut pandang, misalnya dari sudut pandang psikologi dan sosiologi. Namun demikian, satu hal yang juga sangat penting untuk dipelajari agar dapat memahami fenomena ini dengan baik adalah dengan melihatnya dari sudut pandang para pelakunya sendiri. Titik berat penelitian dalam buku ini adalah menelaah persepsi kecanduan *game online* dari perspektif para pemain *game online* yang mengalaminya sendiri. Fokus ini, dalam argumentasi penulis buku yang sekaligus juga peneliti, tidak sekadar berangkat dari kebutuhan data yang berbeda. Pandangan bahwa metode bukan sekadar cara untuk memperoleh data melainkan juga amat menentukan bagi abstraksi teoritis yang dibangun, pada saat ini, sudah cukup lumrah berkembang (Wolcott, 1973).

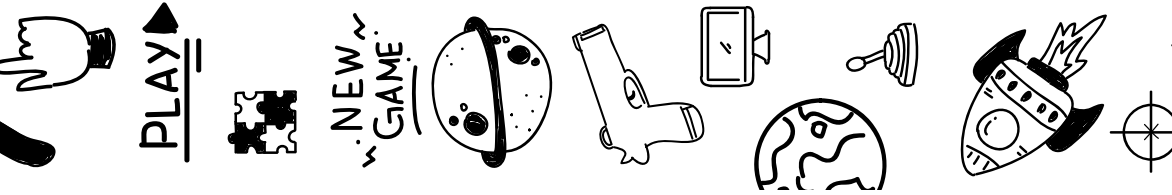
Dalam konteks perbandingannya dengan metode-metode lain, penelitian partisipatif selalu ditekankan memiliki keunggulan tersendiri dalam hal menangkap kegiatan para pelaku dalam latar alamiahnya.

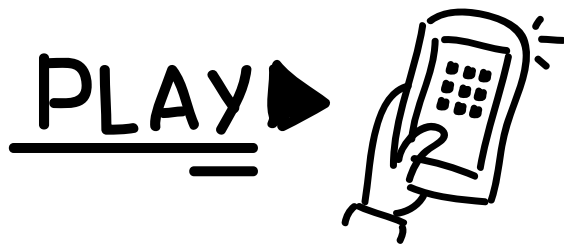
Kegiatan meneliti menjadi kegiatan merepresentasikan secara sistematis bagaimana para pelaku menjalankan, mengalami, dan membangun dunia sosialnya. Tidak hanya itu, poin pentingnya, tindakan-tindakan yang dilakukan oleh sang pelaku tidak dimaknai dari luar oleh pihak peneliti melainkan dibangun dari dalam berdasarkan pemaknaan yang dirajut para pelaku dalam perguliran aktivitasnya tersebut (Brewer 2000:6).

Berdasarkan temuan penulis, kecenderungan berbagai penelitian menelaah adiksi video game berpatokan terhadap satu definisi yang sudah mapan terlebih dahulu.

Hal ini akan dieksplisitkan dalam bagian kajian literatur. Artinya, upaya-upaya skematisasi terhadap fenomena kecanduan tidak diabstraksi dari situasi riil di mana fenomena bersangkutan berlangsung, melainkan dari sudut pandang pihak ketiga sebagai pengamat. Kecenderungan ini bukannya tanpa persoalan. Hal paling pertama yang mungkin terjadi adalah peneliti luput dari variasi-variasi yang memungkinkan fenomena kecanduan tertentu berkembang dalam kehidupan para pelaku. Beberapa penelitian, secara khusus, bahkan

berangkat dari definisi dan indikator kecanduan yang sudah lazim sebelumnya, yaitu kecanduan terhadap minuman beralkohol atau judi. Hal ini tentu akan mempersulit peneliti untuk menemukan pola-pola yang terbangun secara khusus dalam konteks bermain *video game online*.

Selain menekankan pada pengamatan para pecandu *game online* dalam konteks aktivitas mereka sendiri, penelitian yang diungkapkan dalam buku ini—mungkin sudah cukup jelas—juga akan berusaha menyusun penjelasan-penjelasan, bagaimana ranah yang disediakan oleh *Game online* memungkinkan para pemainnya terus terpaku di dalamnya sehingga mereka dilihat oleh orang-orang lain mengalami kecanduan.

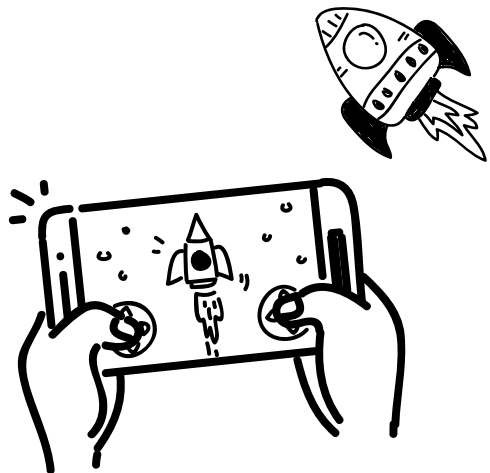
Untuk kepentingan ini, penulis, salah satunya akan merujuk kepada teori insentif yang membantu dalam menyusun penjelasan. Di satu sisi para peneliti dapat melakukan penelitian dengan pendekatan observasi terlibat, sementara di sisi lain berusaha menjelaskan fenomena yang diamatinya dengan teori kejiwaan.

Mungkin pembaca akan memperoleh kesan adanya kontradiksi dalam beberapa penelitian yang terdapat dalam buku ini. Namun, pada saat kita mencermati perkembangan teori insentif dengan lebih seksama, teori ini dicetuskan dari kegusaran para teoritikus kejiwaan terhadap teori terdahulu yang cenderung mereduksi fenomena sebagai manifestasi dari gejala kejiwaan internal seseorang.

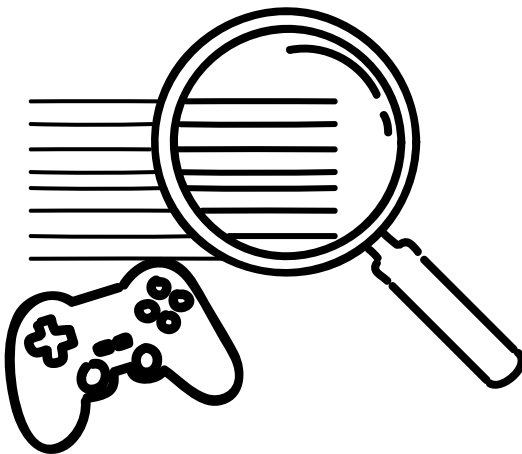
Poin penting yang patut diingat dari penjelasan teoritis-teoritisnya adalah bahwa insentif tidaklah berasal dari dalam melainkan dari luar (Hockenbury & Hockenbury, 2003). Hal ini dapat diartikan bahwa sesuatu tidak dengan sendirinya menjadi insentif bagi seseorang; sesuatu menjadi insentif melalui proses pendefinisian yang digulirkan oleh lingkungannya. Sesuatu menjadi bernilai, dihasrati, dan memotivasi sekumpulan orang untuk bertindak karena ia dimaknai sebagai objek yang berharga dalam proses sosial yang mereka jalani. Jadi, kendati insentif bisa dikatakan merupakan objek atau situasi memotivasi tindakan

yang bisa ditemui melintasi berbagai konteks sosial, bentuknya selalu ditentukan oleh satu konteks sosial yang spesifik. Insentif yang dibayangkan akan didapat seseorang dalam permainan judi dan *Game online* adalah dua objek atau penghargaan yang sama sekali berbeda.

Insentif ada dalam kedua konteks yang berbeda tersebut akan tetapi kontennya tak dapat dibayangkan sebelum seseorang memahami konteks sosial yang mengkonstruksinya.

Insentif merupakan konsep yang penting karena sejauh ini peneliti menduga fondasi keatraktifan video *Game online* adalah adanya sistem penghargaan interaktif yang disusun oleh permainan bersangkutan.

Melalui kompetisi, persaingan, dan kerja sama di antara para pemain yang terlibat dalam medan tersebut, masing-masing akan memperoleh apa yang dikehendakinya.

Permainan *online* tersebut bersama dengan para pemainnya secara simultan membangun tujuan-tujuan—level yang lebih tinggi, misi untuk dirampungkan, musuh yang sulit untuk dikalahkan, turnamen di antara sesama pemain—yang memungkinkan untuk mendulang rasa pencapaian yang luar biasa pada saat mereka mencapainya.

Bab 2

Berbagai Kajian Mengenai Kecanduan *Game Online*

Berbagai Penelitian Sejenis

Dampak dari perkembangan teknologi Internet sudah tidak dapat diabaikan. Hampir seluruh kehidupan kita perlahan-lahan dikepung oleh aktivitas *online* melalui Internet. Berkomunikasi dengan medium komputer tentu saja berbeda jika dibandingkan dengan medium-medium komunikasi lainnya. Tak bisa dipungkiri Internet telah mendorong terciptanya komunikasi sosial yang masif. Internet dengan kekuatan teknologinya telah merevolusi cara manusia berkomunikasi. Internet melahirkan masyarakat yang struktur dan praktik sosialnya diorganisasikan oleh jaringan informasi dan elektronik (mikroelektronik) (Castells 2010:258).

Kondisi ini membuat tak ada lagi ruang dan waktu yang membatasi interaksi komunikasi antarmanusia. Meskipun manusia modern di berbagai belahan dunia menggunakan medium teknologi yang sama, tidak otomatis terjadi homogenisasi budaya (*cultural homogenization*), mengingat kompleksitas hubungan antar lingkungan yang difasilitasi teknologi Internet (Appadurai 1990).

Interaksi antara para aktor pengguna teknologi telah membentuk lingkungan manusia dan sebaliknya manusia juga memberikan pengaruh kepada lingkungan pada saat yang sama.

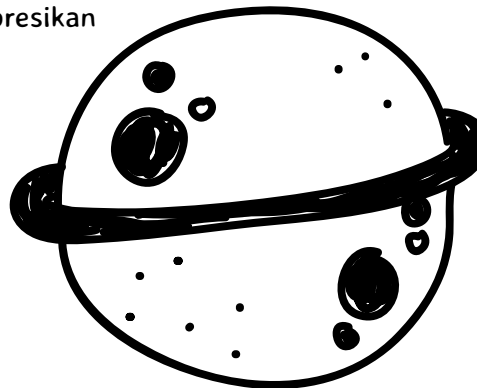
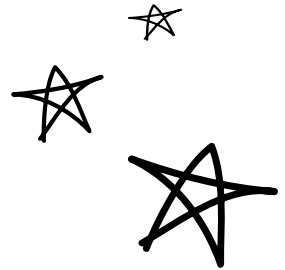
Terkait hal ini, artikel dari Harian *Kompas*, Minggu, 13 September 2015, yang mengangkat kisah seorang pecandu *game online* dari Bandung menjadi menarik untuk dicermati.

Mumu lengket dengan *game* sejak kelas IV sekolah dasar. Segala jenis *game* pernah ia coba, mulai dari gamebot, Nintendo, Sega, Playstation 1,2 dan 3, hingga *game online*. Saking tergila-gilanya, sebagian besar waktunya habis untuk bermain *game*. Akibatnya, ia malas berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya, termasuk keluarga. Mumu lebih fasih berkomunikasi dengan sesama "gamer".

Adiksi Mumu semakin menjadi-jadi ketika gagal masuk perguruan tinggi negeri (PTN) incarannya. Ia justru meminta dibelikan komputer agar bisa puas bermain *game online* Mumu menyalurkan rasa frustasinya gagal masuk PTN idamannya dengan bermain *game* dan mogok kuliah. Ia bisa bermain dengan nonstop 30 jam hanya diselingi makan. Meski ditentang keras oleh keluarga, Mumu selalu beralasan bisa memperoleh penghasilan dari *game online*. Ia pun merasa tidak butuh bergaul dengan sekitar karena di dunia maya ia populer dan merasa dibutuhkan. Teman-temannya dari dunia maya berasal dari sejumlah negara.

"Kalau sehari saja tidak muncul, banyak yang mencari-cari dan mengirim pesan di kotak surat," kata pria yang bernama lengkap Muhamad Nur Awaludin. Hingga pada Desember 2009, Mumu mengalami kecelakaan motor. Ia pun tidak sadarkan diri dengan tangan retak. Sembuh dari sakit, Mumu ternyata masih bisa bermain *game* Namun, pertemuan dengan seorang teman yang tengah menyusun skripsi menyadarkan Mumu untuk mulai kuliah. Sayang, belum kelar kuliah, sang ibu meninggal. "Selama beberapa hari saya seperti hilang arah dan semangat. Baru terbayang semua cinta dan jasa Ibu yang dahulu jarang terasa oleh saya. Menyesal tanpa henti, itu yang saya rasakan," ungkap Mumu.

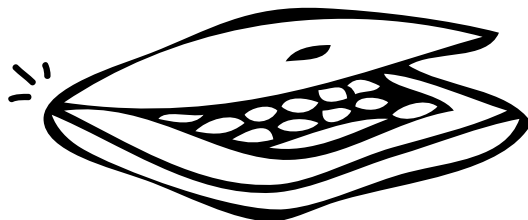
Mumu bukan satu-satunya orang yang mendapatkan pengalaman yang berbeda terkait berkomunikasi melalui Internet. Ratusan tahun lalu, filsuf Yunani, Plato, sudah berdebat mengenai isu komunikasi yang dimediasi oleh teknologi, seperti tulisan. Plato mengkhawatirkan bahwa “mediasi” tersebut memiliki kekuatan untuk menipu publik secara luas, sekaligus menghilangkan unsur kebijaksanaan yang hadir melalui komunikasi tatap muka. Bagi Plato, teks tidak akan mampu merepresentasikan diri yang seutuhnya. Individu dalam konsepsi Plato harus mampu mengkomunikasikan pikirannya secara langsung untuk mengkonfrontasi problematika sosial sekaligus mempertahankan idealisme diri.

Dewasa ini yang justru terjadi adalah manusia dikelilingi oleh alat yang didesain untuk menangkap, mengarang, dan mengubah kata-kata, bahkan berperan menjadi perpanjangan tangan (*extension*) manusia. Kenneth Gergen (2007) menyebutnya sebagai fenomena *multiphrenia*, yaitu sebuah kondisi dimana identitas diri ditentukan dan dibentuk oleh terlalu banyaknya pilihan untuk mengekspresikan

diri. Tidak mengherankan jika seorang Mumu pun menemukan kesenjangan perilaku "*offline*" VS "*online*" bersama keluarganya. Kehangatan yang begitu kuat dipancarkan melalui teks misalnya, justru tidak akan tampak dalam pertemuan tatap muka. Satu hal yang dirasakan justru nuansa kering dan dingin.

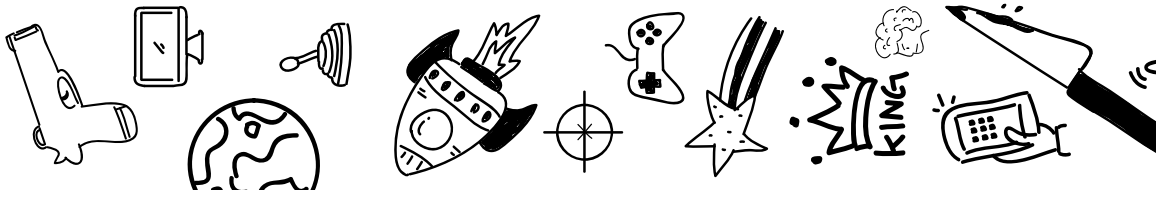
> ***Websites are like shifting sands. The Average life of a web page is 100 days. After that either it's changed or it disappears. So our intellectual society is built on sand. Brewster Kahle (Marks, 2002)***

Teknologi Internet dan turunannya, sebagai sebuah teknologi sosial telah mengubah teknik dan budaya komunikasi. Para pengguna Internet telah hadir dalam ekosistem komunikasi yang diselimuti oleh atmosfer deras dialog dan debat yang dikenal dengan istilah "*blogosphere*". Manusia yang satu dengan yang lain terhubung dan membentuk semacam superorganisme yang senantiasa bertumbuh dan secara dramatis telah mengubah hidup kita. Hal ini mendorong terciptanya komunitas-komunitas sosial organik yang tumbuh bersama dengan hadirnya inovasi teknologi. Beberapa komunitas virtual ini berorientasi konsumtif.

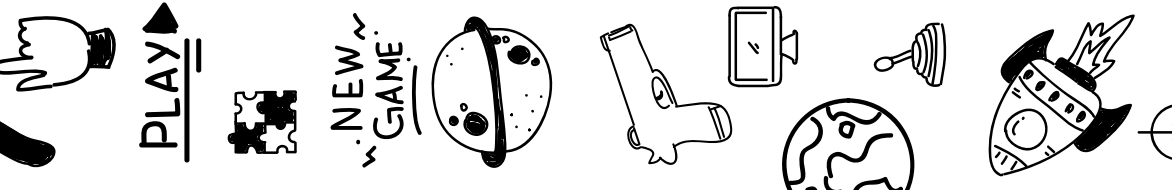
Tidak hanya itu, komunitas-komunitas itu merupakan bagian dari dorongan konsumerisme dan kebebasan komersial untuk melakukan komunikasi secara massal dan masif.

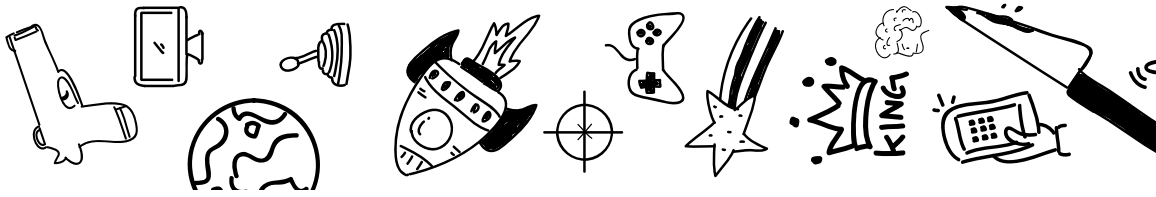
The Internet revolution has prompted an unprecedented proliferation of virtual communities all over the world, and the exchange of information and knowledge through these communities has dramatically changed our lives. Some virtual communities are consumption oriented; these are partly consumer driven and thus free from the influence of commercial interests. There are no commercial motives behind the advice given and the discussion is concentrated on a specific product or service topic.
(Chen, M., Chen, C., & Farn, C., 2010)

Pola komunikasi kolaborasi telah memunculkan semangat komunalitas baru di berbagai komunitas *online*. Dalam hal ini, sebut saja komunitas *game online*. Komunitas *game online* disatukan dalam jalinan gaya hidup baru, yaitu bermain *game online.*

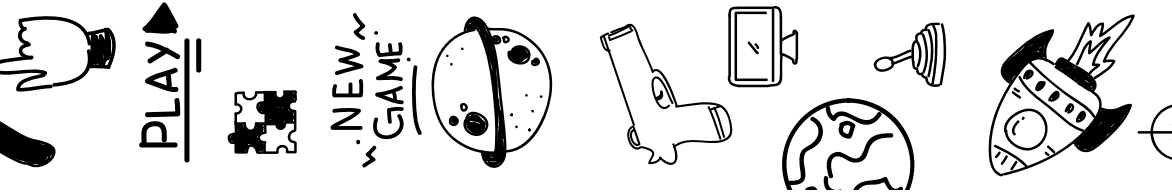
Teknologi membuat siapa pun (tidak dibatasi oleh usia, profesi, suku, agama, ras, dan negara) dapat menjadi bagian dari komunitas online dan berkomunikasi dengan bebas di antara anggota komunitas.

Meskipun demikian, perkembangan teknologi baru ternyata tidak meningkatkan kebebasan manusia secara absolut. Kebebasan yang "diberikan" kepada pasar global, justru mendorong lahirnya kembali sejarah "perbudakan" dalam catatan peradaban manusia (Han, 2012: 220). Hal semacam ini tampak pada komunitas *game online*. Mereka seperti "budak", yang terperangkap dalam dunia *game online*.

Sejumlah penelitian sejenis sering dan biasanya dilakukan di negara-negara dengan tingkat kecanduan yang semakin tinggi, misalnya di negara maju. Berikut adalah beberapa contohnya.

1. Judul penelitian: Awareness of Risk Factors for Digital game Addiction (2014)

Peneliti: Julia Kneer, dkk
Metode: survei
Tujuan: memperlihatkan kesadaran di antara pemain game dan para konselornya terhadap risiko bermain game
Fokus penelitian: kesadaran risiko kecanduan game online
Hasil: para pemain menyadari risiko kecanduan game online
Kritik: penelitian ini berupa penelitian deskriptif yang hanya mengungkap variabel persepsi dan tidak mengungkap hubungannya dengan variabel lain

2. Judul penelitian: Determinants of Internet game Addiction (2015)

Peneliti: Sooyoung Sul
Metode: survei
Fokus: determinan kecanduan game online
Hasil: karakteristik pribadi, rumah tangga, dan gender berpengaruh terhadap kecanduan
Kritik: Sul membatasi diri untuk tidak mengeksplorasi dinamika sosial dan kejiwaan para pemain

3. Judul penelitian: Excessive Computer game Playing (2005)

Peneliti: Grusser, dkk
Metode: pendekatan interpretatif dengan wawancara mendalam
Fokus: motivasi bermain game online
Hasil: pemain mencoba mengatasi emosi negatif dengan bermain game online
Kritik: penelitian tidak menggambarkan dinamika yang berlangsung di ruang game online itu sendiri

4. **Judul penelitian: *A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment* (2010)**

Peneliti: Beranuy, dkk
Metode: pendekatan interpretatif dengan wawancara mendalam
Hasil: para pemain game *online* adalah orang-orang yang tercerabut dari lingkungannya
Kritik: penelitian tidak menggambarkan dinamika yang berlangsung di ruang game *online* itu sendiri